

AVVISO - 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
CANDIDATURA N. 2796
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	GIOVANNI XXIII
Codice meccanografico	VEIC83000G
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	VIA VESCOVO, N. 3
Provincia	VENEZIA
Comune	PIANIGA
CAP	30030
Telefono	041469424
Email	VEIC83000G@istruzione.it
Sito web	WWW.ICPIANIGA.EDU.IT
Numero Alunni	696
Plessi	VEIC83000G VEAA83001C VEEE83001N VEEE83002P VEEE83003Q VEMM83001L

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025
Istituto	VEIC83000G - GIOVANNI XXIII
Codice candidatura	2796
Importo totale richiesto	€ 51.939,00
Num. Prot. Delibera Delibera Collegio Docenti	4284
Data Delibera Delibera Collegio Docenti	23/05/2024
Num. Prot. Delibera Delibera Consiglio d'istituto	4285
Data Delibera Delibera Consiglio d'istituto	23/05/2024
Stato candidatura	In lavorazione
Data invio candidatura	Non ancora inviata

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
"Apprendere Attiva-Mente"	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	STORIA FACENDO	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Gioco e imparo	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	"La storia delle note – Il musical".	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	La mia scuola è un'orchestra!	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua madre	LINGUE E LINGUAGGI	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)	"Explore and Learn with Illustrated Books"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Matematica, scienze e tecnologie	Logica, giochi e tecnologia	€ 6.060,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Insegnamento per creare"	€ 5.295,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Realtà in 3D e 2D - una foto ricordo".	€ 5.295,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "Apprendere Attiva-Mente"

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	"Apprendere Attiva-Mente"
Descrizione	<p>Il Progetto formativo, articolato in diversi moduli, si configura quale ampliamento del tempo scuola, spazio di inclusione e promozione della riduzione dei divari di apprendimento, di contrasto alla dispersione scolastica e qualificandosi come percorso di motivazione allo studio.</p> <p>Il progetto si articola in moduli che mirano al raggiungimento di uno o più "Obiettivi specifici e sotto-azioni" tra quelli di seguito riportati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lingua madre; - Matematica, scienze e tecnologie; - Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria); - Competenze in materia di cittadinanza; - Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; - Competenza imprenditoriale; - Consapevolezza ed espressione culturale - Educazione motoria; - Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali. <p>I sopra descritti "Obiettivi specifici e sotto-azioni" sono state determinate nell'avviso del GABMI 59369 del 19.04.2024 relativamente ai "Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+)”</p>
Codice CUP	G24D24001600007
Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	31/12/2025
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	"Realtà in 3D e 2D - una foto ricordo".
Descrizione	<p>Il progetto si propone di ampliare l'offerta formativa dell'I.C. andando a coinvolgere gli alunni della scuola secondaria di I° grado con attività di coding e making 3D nonché nella conoscenza elettronica di base.</p> <p>Obiettivi del modulo. Competenze:</p> <p>Utilizzare un robot educativo Utilizzare una stampante 3D Creare progetti di elettronica</p> <p>Conoscenze:</p> <p>Imparare linguaggi di programmazione base Imparare la componentistica elettronica base</p> <p>Abilità:</p> <p>Saper indirizzare un robot educativo Saper realizzare progetti di stampa 3D Saper utilizzare componenti elettronici di base. Si prevede di svolgere il corso presso la sede della scuola secondaria di I° grado - plesso di Pianiga.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	01/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	VEMM83001L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Realtà in 3D e 2D - una foto ricordo".

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	Gioco e imparo

Descrizione

Il modulo mira a sviluppare e potenziare competenze trasversali, tra cui l'implementazione lessicale nella lingua madre, attraverso l'uso di giochi da tavolo. Sono stati selezionati giochi di società che verranno riadattati all'età e ai bisogni educativi degli alunni, per potenziare e consolidare i contenuti e le conoscenze apprese durante il corso dell'anno scolastico nella classe seconda. Si articola in varie fasi che hanno l'obiettivo di potenziare alcuni aspetti della lingua italiana e delle competenze in materia di educazione civica e socializzazione, anche con l'utilizzo di strumentazione digitale a supporto dell'apprendimento. La prima fase riguarda la sintassi: si partirà dal riconoscimento della sillaba e dei suoni difficili (gruppi consonantici), per arrivare a giocare con queste unità sillabiche al fine di formare le parole; si proporranno giochi motori sull'ordine alfabetico delle parole e successivamente si utilizzeranno le parole per formare le frasi. Si proseguirà poi verso la costruzione di semplici storie legate al vissuto personale o a situazioni note per gli alunni. In questa fase le docenti coinvolte utilizzeranno giochi da tavolo predisposti, oppure li creeranno con materiale di riciclo ispirandosi a giochi come: "Twister", "Story Cubes", "Domino", "Il quadro delle emozioni", "Sillabe in gioco", "Le storie della famiglia emozioni" e ad altri giochi in legno creati appositamente dalle insegnanti. La fase successiva riguarda il ripasso dell'ortografia italiana, in particolare delle regole e delle difficoltà ortografiche affrontate durante l'anno scolastico dagli alunni. Nello specifico, verranno utilizzati giochi in legno, cruciverba, "Gioco dell'oca", percorsi motori e software didattici creati dalle insegnanti per l'esercizio e l'interiorizzazione delle convenzioni

	<p>ortografiche.</p> <p>La terza fase si focalizzerà sulla morfologia, quindi sulla distinzione delle varie parti della frase (il nome, gli articoli, il verbo e un accenno agli aggettivi), contenuti affrontati durante l'anno scolastico; in questa fase verranno utilizzati giochi come "Twister", "Memory", "Nomi-cose-città", "Giro dell'oca", tombola delle parti della frase...</p> <p>Trasversalmente, ogni fase prevede il potenziamento del pensiero divergente e della creatività, attraverso attività artistiche e giochi da tavolo come "Occhio di falco", "Imagine", "Double", "Zac!" e "Concept kids", che sono finalizzati a rispondere ad una molteplicità di stili di apprendimento e, attraverso queste attività, si mira a sviluppare le capacità di problem-solving, di ragionamento e di astrazione. Globalmente, tutte le attività implicano la promozione del fair-play arricchendo le proposte didattiche con situazioni di socialità e aderenza a regole dettate dal gioco da tavolo e, trasversalmente, a regole socialmente condivise.</p> <p>Il materiale necessario verrà predisposto dagli insegnanti, creato insieme ai bambini o verrà fornito dagli insegnanti stessi.</p>
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	31/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	VEEE83003Q
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Gioco e imparo

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	La mia scuola è un'orchestra!
Descrizione	<p>Il progetto, che presumibilmente offre a tutti gli studenti la possibilità di fare un'esperienza diretta con la musica di insieme, allenandosi sia individualmente sia collettivamente, ma soprattutto divertendosi. Al progetto possono partecipare tutti gli alunni della secondaria di I grado, ciascuno con le proprie competenze, attitudini e capacità. A tal proposito sono selezionate delle trascrizioni musicali di brani originali fatte ad hoc dall'esperto. Le ore del progetto musicale saranno distribuite in prove individuali e prove con tutta l'orchestra intera. Alla funzione socializzante si aggiunge quella didattica: non solo l'esperienza d'assieme arricchisce in modo ineguagliabile il senso del ritmo, il coordinamento ed intonazione, ma i temi e gli argomenti affrontati voglio offrire un'occasione irripetibile per integrare nel percorso formativo tradizionale anche diversi linguaggi musicali.</p>
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	01/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	VEEE83001N
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

La mia scuola è un'orchestra!

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua straniera (inglese per gli allievi della scuola primaria)
Titolo modulo	"Explore and Learn with Illustrated Books"

<p>Descrizione</p>	<p>Destinatari: Classi: Terze della Scuola Primaria dell'Istituto</p> <p>Obiettivi:</p> <p>Potenziare le competenze linguistiche in inglese degli studenti in conformità con il livello Starters dell'esame Cambridge.</p> <p>Integrare l'uso degli albi illustrati nel processo di apprendimento. Favorire lo sviluppo di competenze trasversali attraverso un approccio multidisciplinare.</p> <p>Contenuti:</p> <p>Vocaboli e frasi semplici in inglese (Starters level)</p> <p>Abilità di ascolto, lettura, scrittura e conversazione</p> <p>Comprensione di storie e illustrazioni</p> <p>Attività creative e pratiche basate su albi illustrati</p> <p>Modalità di Svolgimento:</p> <p>Metodo CLIL (Content and Language Integrated Learning)</p> <p>Uso di albi illustrati in lingua inglese</p> <p>Attività pratiche e creative</p> <p>20-06-24 21-06-24 24-06-24 25-06-24 26-06-24 27-06-24 28-06-24</p> <p>8.30-12.30 8.30-12.30 8.30-12.30 8.30-12.30 8.30-12.30 8.30-12.30 8.30-12.30</p> <p>Distribuzione oraria delle attività a titolo di esempio</p> <p>Giornata 1: Introduzione e Familiarizzazione (4 ore)</p> <p>Obiettivi Specifici:</p> <p>Introduzione al progetto e alle aspettative.</p> <p>Familiarizzazione con la lingua inglese attraverso albi illustrati.</p> <p>Attività:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentazione del Progetto: Introduzione del progetto agli studenti. Presentazione degli albi illustrati scelti. 2. Lettura Condivisa: Lettura di un albo illustrato in inglese. Discussione sulle illustrazioni e sul vocabolario chiave. 3. Attività di Ascolto e Risposta: Esercizi di ascolto basati sulla storia letta. 4. Attività Creativa: Disegnare il proprio personaggio preferito, descrivendolo in inglese /attività di drammatizzazione, musicale, coreutica <p>Giornata 2: Vocaboli e Azioni (4 ore)</p> <p>Obiettivi Specifici:</p> <p>Apprendimento e utilizzo di nuovi vocaboli e frasi</p> <p>Attività:</p>
--------------------	---

1. Lettura e Ripasso:
Lettura di un altro albo illustrato.
Ripasso di vocaboli e frasi.
 2. Giochi di Vocaboli:
Memory con immagini e parole.
 3. Role-Playing:
Drammatizzazione delle storie lette.
 4. Attività di Scrittura:
Creazione di semplici frasi descrittive.
- Giornata 3: Conversazione e Interazione (4 ore)
- Obiettivi Specifici:
Sviluppare abilità di conversazione in inglese
- Attività:
1. Lettura di un Nuovo Albo Illustrato:
Lettura e discussione di un albo illustrato (es. "We're Going on a Bear Hunt" di Michael Rosen).
Focalizzazione su frasi utili per la conversazione.
 2. Attività di Gruppo:
Giochi di conversazione in coppie o piccoli gruppi.
 3. Laboratorio di Conversazione:
Creazione di dialoghi basati sui personaggi degli albi.
 4. Attività Interattive:
Giochi di ruolo (role-playing games) basati su situazioni quotidiane.
- Giornata finale: Presentazione e Conclusione (4 ore)
- Obiettivi Specifici:
Presentare i progetti finali e riflettere sul percorso svolto
- Attività:
1. Presentazione degli Albi Illustrati:
Ogni gruppo presenta il proprio albo illustrato alla classe.
 2. Attività di Conclusione:
Riflessione sul percorso svolto.
 3. Festeggiamenti e Premiazioni:
Celebrazione dei risultati ottenuti.
Assegnazione di certificati di partecipazione.
- Materiale Necessario:
Albi illustrati in inglese.
Materiale da disegno e scrittura.
Strumenti per la drammatizzazione (costumi, oggetti di scena, utilizzando materiali di riuso).
Cartoncini e colori per attività creative.
- Valutazione:

	<p>Osservazione continua e feedback durante le attività. Valutazione dei progetti finali. Autovalutazione degli studenti e riflessione sui progressi. Questo progetto offre un approccio dinamico e interattivo per potenziare le competenze linguistiche in inglese, integrando vari aspetti disciplinari attraverso l'uso di albi illustrati.</p>
Data inizio prevista	20/06/2024
Data fine prevista	01/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	VEEE83003Q
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Explore and Learn with Illustrated Books"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	"Insegnamento per creare"
Descrizione	Insegnamento per creare pagine web attraverso l'uso del linguaggio HTML e CSS e il linguaggio di programmazione PHP con accenni al MySQL, un Relational database management system, per la gestione dei dati.
Data inizio prevista	01/07/2024
Data fine prevista	14/09/2025
Sede dove è previsto il modulo	VEMM83001L
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Studentesse/studenti scuola Secondaria di I grado

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Insegnamento per creare"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

MODULO

Tipo modulo	Lingua madre
Titolo modulo	LINGUE E LINGUAGGI

Descrizione

Obiettivo dei moduli è il potenziamento delle lingue, pensato per alunni e alunne della scuola Primaria, e delle competenze personali, sociali e di imparare a imparare oltre che le competenze relative al pensiero computazionale, alla creatività e alla cittadinanza digitale.

La progettualità, propone diverse attività stimolando la partecipazione attiva di bambini e bambine alternando task attraverso cui i bambini e le bambine potranno potenziare l'ortografia, l'interpretazione e comprensione dei testi, la lettura e la produzione scritta e orale. Le sessioni alternano strumenti digitali e analogici in modo da sostenere l'attenzione e la motivazione con compiti sfidanti. Le tempistiche di ogni proposta è progettata ponderando il carico cognitivo e pensando ai diversi stili di apprendimento che si ritrovano nella fisiologica eterogeneità di ogni gruppo. Un tempo bello, in cui poter incrementare anche la confidenza con i diversi tipi di carattere e giocare con le app. Inoltre, verrà dedicato loro un tempo in cui il docente tutor e l'esperto animeranno delle letture, talvolta in italiano e altre volte in inglese, per sviluppare una maggiore capace di comprendere i nuclei principali del testo sia in LM che in inglese. I bambini e le bambine saranno coinvolti in attività di piccoli gruppi, e divertendosi potranno approcciarsi con più sicurezza anche a diverse tipologie testuali attraverso diversi linguaggi e strumenti: il coding e il coding unplugged, giochi da tavolo e di gruppo sono strumenti utili per cimentarsi con il pensiero computazionale e giocare con le fiabe, sviluppando la capacità di problem solving, collaborazione e spirito di iniziativa. Si dramatizzeranno anche piccole scene reali o immaginarie che facciano immergere nell'uso delle lingue in diversi contesti. Infine si proporranno sessioni di body percussion, e focalizzazioni sulla musicalità delle lingue per favorire l'acquisizione di ritmo e sequenze.

MODULO 1 LINGUA MADRE sessioni da 4 ore (8:30/12:30)

Primariamente si promuoveranno le abilità di ascolto, lettura, scrittura e produzione orale con particolare attenzione all'ortografia, comprensione del testo e produzione scritta e orale attraverso strumenti digitali e analogici proposti con metodologie capaci di promuovere lo sviluppo delle competenze personali, sociali e imparare a imparare.

Ogni modulo può accogliere fino a un massimo di 25 bambini e bambine.

MATERIALI CONSIGLIATI: L'ispettore Ortografi Cazzaniga, Susi, Baldi, Silvia: Edizioni Erikson.

Data inizio prevista	17/06/2024
Data fine prevista	01/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	VEEE83003Q
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

LINGUE E LINGUAGGI

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Matematica, scienze e tecnologie
Titolo modulo	Logica, giochi e tecnologia
Descrizione	<p>Il modulo mira a sviluppare e potenziare competenze trasversali, tra cui l'implementazione matematica e digitale, attraverso attività di problem solving. Sono stati selezionati materiali digitali e matematici che verranno riadattati all'età e ai bisogni educativi degli alunni, per potenziare e consolidare i contenuti e le conoscenze apprese durante il corso dell'anno scolastico nelle classi quarte e/o quinte. Si articola in varie fasi che hanno l'obiettivo di potenziare alcuni aspetti di logica e delle competenze in materia di matematica e tecnologia, anche con l'utilizzo di strumentazione digitale a supporto dell'apprendimento. Con la strumentazione digitale disponibile nel Plesso della Scuola Primaria, si andranno a realizzare laboratori di tipo cooperativo, di STEM e tinkering per sviluppare il pensiero logico: si proporranno giochi creati con materiale di riciclo, risoluzione di problemi di logica, realizzazione di figure geometriche e di oggetti quotidiani con materiali di riutilizzo, verranno proposti giochi didattici su piattaforme digitali che prevedono la risoluzione di giochi logico matematici. Globalmente, tutte le attività verranno proposte con modalità cooperative e ludiche che favoriscono l'aggregazione, l'inclusione, la socialità, l'accoglienza e la vita di gruppo. Il materiale necessario verrà predisposto dagli insegnanti, creato insieme ai bambini o verrà fornito dagli insegnanti stessi.</p> <p>N. destinatari: 25 bambini dell'Istituto o delle classi seconde o delle classi quarte e quinte.</p>
Data inizio prevista	24/06/2024
Data fine prevista	01/12/2024

Sede dove è previsto il modulo	VEEE83003Q
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Logica, giochi e tecnologia

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	"La storia delle note – Il musical".
Descrizione	<p>Si tratta di un progetto che prevede l'organizzazione di un gruppo di lavoro eterogeneo composto da bambini e ragazzi provenienti da diverse classi della primaria coadiuvati dall'esperto e dal tutor che proprio come a teatro instaurano una coordinazione sinergica tra le diverse competenze: recitazione e musica.</p> <p>Viene proposta l'orchestra ad organico flessibile a seconda degli strumenti a disposizione, quale naturale destinazione da attività per i ragazzi dotati di una base, anche se minima, di conoscenza musicale e/o strumentale e anche per coloro che non possiedono nessuna conoscenza. Il coro e gli strumenti a percussione possono essere affidati ad allievi alla prima esperienza musicale. L'idea che ha animato e continua a dare energia al progetto è quella di far crescere e maturare i bambini e i ragazzini della primaria nell'ottica della coralità, nell'abitudine al lavoro individuale e di gruppo, all'interno di una collettività.</p>
Data inizio prevista	26/06/2024
Data fine prevista	01/12/2024
Sede dove è previsto il modulo	VEEE83001N
Numero destinatari	25
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"La storia delle note – Il musical".

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 3.060,00
TOTALE				€ 6.060,00

MODULO

Tipo modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Titolo modulo	STORIA FACENDO
Descrizione	<p>Il modulo pensato per i bambini e le bambine della scuola Primaria e da svolgersi nel primo mese del nuovo a.s., si pone l'obiettivo di fondare il ritrovarsi insieme a scuola su un tempo bello, lento e dedicato all'ascolto, alla comprensione e alla costruzione condivisa dei significati e del loro processo di costruzione come partecipanti di un gruppo di apprendimento, che cresce e impara insieme attraverso i contributi di ogni partecipante. Un gruppo che cresce la condivisione di momenti belli e significativi per lo sviluppo della cittadinanza attiva e delle competenze personali, sociali e di imparare a imparare.</p> <p>Le sessioni, di 3 ore l'una, partono dalla lettura animata di libri che valorizzano diversi aspetti fondanti di una comunità educante e fa sperimentare direttamente l'importanza che gli adulti, nel caso specifico i docenti, progettino un tempo dedicato e pensato per regalare ai bambini e alle bambine delle letture significative e belle da sentire, animandole e facendo apprezzare la dimensione dell'ascolto.</p> <p>In seguito i testi scelti saranno il punto di partenza per mettere a fuoco alcuni elementi fondamentali per apprendere insieme attraverso domande guida e la metodologia del circle time in cui ogni bambino e bambina potrà portare il suo contributo con il linguaggio visuale e i testi scritti.</p> <p>In seguito, i contributi saranno raccolti e raccontati attraverso un elaborato di gruppo, capace di raccogliere e raccontare i pensieri condivisi e appresi insieme nel preciso momento del loro rientro a scuola e del significato del loro percorso, della storicità, degli apprendimenti nel contesto di ogni comunità scolastica, immersa nel suo contesto e con le sue unicità.</p> <p>Infine, l'elaborato verrà narrato attraverso le voci dei bambini e delle bambine, in modo da avere una sintesi condivisa di questa storia, unica e culturalmente fondante per ognuno e ognuna di noi, del fare la scuola e una valutazione del percorso svolto.</p> <p>Il modulo è rivolto ai bambini e alle bambine della scuola Primaria dell'IC e può accogliere fino a un massimo di 15 bambini e bambine.</p>
Data inizio prevista	01/09/2024

Data fine prevista	30/11/2025
Sede dove è previsto il modulo	VEEE83003Q
Numero destinatari	15
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

STORIA FACENDO

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.295,00
TOTALE				€ 5.295,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- SI

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- SI